

子ども・若者像変貌時代の教職メディアの構築

井上正志

1 はじめに

現代の子どもと若者は以前に比して変わってしまったのだろうか。それとも、基本的には変わっておらず、変わったと見えるのは、すべて彼らを取りまく生活環境やメディア状況の時代的变化によるものだろうか。たとえ、生活環境やメディア環境が大きく変わったとしても、その上で子どもや若者自身が変わったのだろうか、それとも変わっていないだろうか。変わっていないとすれば何が同じであろうか。子どもの変貌をめぐるこうした「問い」には極めて答えにくい。

子ども像をめぐる「先行世代」と「後続世代」とのあいだには、たえず「見方」の上の連続面と切断面が存在する。「若い世代」からすれば「先行世代」の子ども時代の生き方を実感することが出来ないのに対して、「古い世代」からすると、すでに自らが獲得した価値基準（既成観念）から、「子ども・若者世代」の行動や生き方を自らのそれと比較する。どちらの世代も近代社会以降においては、大きな時代の変化の影響をこうむってきたから、子ども自身に内在する変化によるか、時代変化に由来するか、それらを明確に判別することは極めて困難である。

そこで本稿では、この問題を論ずる場合に、大人世代も子ども世代も“変化する時代”に生活することを前提にする。そしてその上で、「古い世代」と「若い世代」とを「先行世代」と「後続世代」として相対的に区別し、場合によっては「先行世代の文化」と「子ども・若者の文化」、「大人世代」と「子ども・若者世代」に区別する。それと同時に、「大人世代」も、古い既成観念に囚われている世代層と新たな時代に鋭敏に即応する世代層に区別する。同じく、「子ども・若者世代」においても、大人世代が「社会的逸脱」と見なす行動を「逸脱」とは見ない切断面と、大人世代とモラルを共有する連続面を観察することになる。しかしこの場合でも、世の中の変化のスピードが速ければ、いずれの「先行世代」も「後続世代」との連続面よりは切断面を、いわば「異質」な面と多彩な行状とを際だって感じるに違いない。とは言え「先行世代」からすれば、子どもや若者が示す新奇で脱秩序的な行動様式や、彼らの衣食住を含めた暮らしのスタイルが特有な行動に見える「既成観念」を免れることはとても難しいのである。

だとすれば「古い世代」にとって、ある種の「とまどい」「違和感」をぬぐいきれないのも事実である。それではいけないと、「子ども・若者文化」を独特なものとして文化相対主義的に理解すれば、この限りでは先行世代との間で「文化摩擦」を避けられるかもしれない。しかしそれでもって、本当に「子ども・若者世代」と「子ども・若者文化」を理解したことになるであ

ろうか。こうした問題も含めて、変化する時代社会のなかで、なおかつ「子ども・若者文化」に固有なものがどのようなことか、世代間の「文化葛藤」を引き起こすものが何であるかを明らかにすることがたえず必要とされる。こうした課題が理解されてこそ「子どもたちはどう変わったか」という問題にも時代に即して一定の回答が得られることになるのであろう。

それにしても、「子ども・若者文化」は大人の文化の枠を遙かに超えるものであるかも知れない。「子どもらの言動のあれこれが不可解と見え、私どもを脅かしたり、それにしても思い惑わせたりするのは、それらが、私どもの既成概念をくつがえし、予想や期待の枠組から絶えず溢れ出すことに起因しよう」(本田 [1994: 292])。

「変化する視点」から「変化する対象」を観察する難しさを承知しつつ、ここではひとまず「子ども・若者文化」の引き起こす文化摩擦・文化葛藤の背景にあることを、一つには遊びの変容から、二つにはメディア文化の変容から考えなおし、そして大人世代の役割と「教職メディア」の役割とは何かを考え直してみる。基本的には、「異文化理解」の問題ともリンクするが、この文化の先行世代との間にひきおこされている「文化摩擦」はもう少し冷静に把握できるかもしれない。

2 遊びの意義と意味

子どもが群れをつくって遊ばなくなった、と言われるようになってすでに久しい。よく指摘されるように、遊び場が姿を消し、自由時間がなくなって、空地や路地裏で、群れて遊ぶ子どもの陽気な声を聞くことが少なくなった。このことのバックグラウンドには、少子高齢化社会や物騒な世の中(凶悪犯罪の増加)などの経験があり、「より安全な時空間」がもとめられている。

時代の風潮からして、幼い頃から学習塾や稽古事などに通わされ、遊びの時間も空間も管理され、昔よくみられたような空き地や広場がなくなり、遊びの空間も制限される。遊びの材料も、商品化された、子どもたちを魅了する玩具やプラモデルなどが豊富に売り出されている。さらに、家庭の核家族化が進み兄弟も少なく、地域的ななじみが薄く近所との付き合いも疎遠になり、仲間と一緒に遊ぶことが少なくなっている。現代の子どもの活動は、すべて管理・統制されていると言っても過言ではない。

ところで、子どもたちは本当に、「遊ぶこと」を止めたのだろうか。そうではあるまい。子どもたちが遊ぶ活動を無くしたら「子ども」ではなくなるのだから。子どもたちは子どもたちなりに遊びを見つけて楽しむ。変わったのは遊びそのことではなくて遊びの様態が現代的に変容したのである。子どもの遊びのあり様は、子どもたちのおかれる時代的・社会的背景を敏感に反映する。しかし、遊ぶという活動そのことは、なんら時代的に変わることがない。ではその時代的に変わらぬ遊びとは何か。

よく知られているように、“ホモ・ルーデンス”という表現を提出したヨハン・ホイジンガ (Huizinga [1950=1971]) やカイヨワ (Caillois [1967=1970]) は「遊び」という活動を広い意味で理解した。たとえば、カイヨワの『遊びと人間』によれば、遊びは次のような特徴を示す活動である。(1)強制されれば、たちまち魅力的で楽しい気晴らしという性格を失ってしまう、自由な活動。(2)あらかじめ定められた厳密な時間および空間の範囲内に限定されている、分離した活動。(3)あらかじめ成り行きがわかっていたり、結果が得られたりすることがない、不確定の活動。(4)財貨も、富も、いかなる種類の新しい要素も作り出さない、非生産的な活動。(5)通常法律を停止し、その代わりに、それだけが通用する新しい法律を一時的に立てる約束に従う、ルールのある活動。(6)現実生活と対立する第二の現実、あるいは、全くの非現実という特有の意識を伴う、虚構的活動、である。またカイヨワは、数限りない遊びのなかから四つの主要な特徴を分類している。まず、競争 (アゴーン)、偶然 (アレア)、模倣 (ミミクリー)、眩暈 (イリンクス) である。次にそれらの性質を規定して、気晴らし、熱狂、自由な即興、気ままな発散という、一種の無制限の気紛れ (パイディア) と、その極と対立する、望む結果を得るのに必要な努力、忍耐、技、器用などの欲求 (ルドゥス) との、二つの特性に分類した (Caillois [1967=1970: 17])。

E・エリクソンは、「子どもの遊びとは、ある事態の難型を創造することによって経験を処理し、また実験し計画することによって現実を支配するという人間の能力の幼時的表現形式である」という (Erikson [1963: 209 = 1977: 266])。精神分析医であるウィニコットは、形態や内容を表わす「遊び」(play) という名詞と、遊んでいるという現象を表わす動名詞「遊ぶこと」(playing) を明確に区別している (Winnicott [1971=1979])。言語的にいえば、遊ぶことと遊びとは、いわば “signifiant” と “signifié” とという関係でもある。遊びにおいて、遊ぶことにおいてのみ、個人は、子どもでもおとなでも、創造的になることができ、その全人格を使うことができる。そして、個人は創造的である場合のみ、自己を発見するのである。そしてこのことは、遊ぶことにおいてのみ、コミュニケーションが可能であるという事実とも密接に関係するのである。「遊びこそが普遍的であり、健康に属するものである。すなわち、遊ぶことは成長を促進し、健康を増進する」のである (Winnicott [1971=1979])。

では遊びとはそもそもどのように発生するか。よく知られているようにフロイトは「精神現象の二原則に関する定式」(Freud [1911=1980]) の中で、精神機能の発生を支配する二つの原則について述べている。それによると、一つには、いわゆる「快を求め不快をさける原則」であり、もう一つは「不快に耐え、衝動の充足を延期したり断念したりする原則」である。前者は、リビドー緊張の解放をもとめる、古い一次的な精神的過程である「快・不快原則」(快感原則) であり、後者は衝動を直接に充足させることのできない外的現実に適応し、生存を続ける精神的過程の「現実原則」である。フロイトによれば、古い一次的な精神的過程である「快・不快原則」(快感原則) の支配しているところに、不快な状態を避け外的現実に適応しようとす

る「現実原則が介入して来ると、それまでもっぱら快感原則に支配されていたある種の思考活動は、別のあつかいを受けるようになる。それは空想（Phantasieren）という活動であり、子どもの遊び（Spiel）とともに始まり、成長してからは白日夢として持続する」のである（Freud [1911=1980]）。こうして、現実とのかかわりのなかで満たし得なくなった願望は、夢の中の願望充足を経て、子どものさまざまな空想を形作るが、この願望を満たそうとする活動から子どもの“遊び”が成り立つことになる。この願望充足を基礎にして、子どもは想像上の対象や状況を、現実世界の目に見える事物に「仮託」していくことによって、“ごっこ”遊びなどをさまざまに展開できるようになる。

3 “ごっこ”遊びの重要性とルール

“ごっこ”遊びは、いろいろな存在に自らを同一化したり、おとなのさまざまな社会的役割や場面を再現したりする活動である。“ごっこ”遊びのプロセスをとおして、自己像と他者像が形成されるのであり、子どもを取り巻く社会のルールや技術を体得するのである。この“ごっこ”遊びは、橋本氏によれば、未成熟なままに社会的な責任や義務を負うことを免除される、心理社会的モラトリアムの年代である青年期にまで引き継がれる（橋本 [1994:162]）。こうしたプロセスの中で、若者も自由にさまざまな思想や価値観に同一化し、自我同一性を確立するための役割を試みることができる。責任のない“ごっこ”遊びの中だからこそ、青年は理想主義的な思想、新鮮な感覚、新しい生き方に対する考えや、それらに基づいた創造的な活動を享受できる。「試みにやってみる」という経験こそが大事である。一般に言えば、「あそび・あそぶ」という言葉は、日常的な生活から心身を開放する意である。音楽を奏でる、楽しいことをして心を慰める、狩をする、無心に動き回る、他郷に出て学問する、などの意味に用いられている。また、英語の“play”は、劇などを上演する、扮する、演じる、模倣する、模倣する、競技をする、演奏する、賭ける、人を利用する、いたづらをしかける、もてあそぶ、などの意味で使われている。

廣松渉も「ゴッコ遊び」を特別に重要な発生論的な機制と見る（廣松 [1996:186]）。氏によると、「ゴッコ遊び」と総称される活動は、「当事者相互間の共互的役割演技によって編制されている幼児期の行動」である。ママゴト、電車ゴッコ、オ医者サンゴッコ、学校ゴッコ、戦争ゴッコ、などのたぐいがそれである。ゴッコ遊びは、大人の行動の模倣というより子供の世界内でそれなりに既成化していて、子供の世界内で伝承される。「童歌とか、毬ツキとか、綾取りとか、縄跳びとか」、このたぐいの伝承的な行動様式は、模倣のようにみえるにしても、模倣の手本となるのはやはり先輩の演技であり、その都度の“新作劇”の趣きが強い。

ゴッコ遊びは、まずは「見立て」の契機から成り立つ。ゴッコ遊びにおいて、子供たちは、自分および他人を、母親・父親、運転手・乗客、医者・患者、先生・生徒、……に見立てる。

また、木の葉を皿に、砂を御飯に、紐の輪を電車に……棒を剣に……というように見立てる。

「与件Aをそれとは別なBとして見做す「見立て」の構制」は、言語的記号(象徴)活動の場においてはいちやく成立し、「象徴的な見立て」として展開するのである。だが、幼児は、象徴的言語活動においても、「音声与件Aをそれとは別な意味Bとして把握する」とはいえ、言語活動が円滑に進捗しているかぎり、記号的与件それ自体は強くは意識されず、従って、「AをBとして見做しているという明確な意識を欠く態勢にある。ところが、ゴッコ遊びにおける用具の見立てにあっては、所与AはおよそBとは違うということを明識しつつ、しかもそのAをBとして見做すのである」。ゴッコ遊びにあっては、役の見立てに関しても同断であって、自分はおよそママではないことを自覚しつつもその自分をママとして見做し、相手はおよそ先生ではないことを意識しつつもその相手を先生として見做すというように、「二項的区別相」を区別しながらもそれらの「等値化的統一」をおこなう次第である。しかも、「ゴッコ遊びが成立しているかぎり、この「象徴的な見立て」は誰か独りの思念ではなく参加者全員の共有的見立てなのであり、子供たちはこの見立ての共有性を自覚している。がしかし、言語的象徴などの場合とは違って、その見立て・見做しは、今この遊びの場においてのみ謂うなれば“約定”的に共有されていることを子どもたちは知っている(廣松 [1996:187])。

この“约定的”な見做しという契機から、廣松涉はさらに第二に、「役柄取得」と「役割交換」の体験に論及する。すなわち、ゴッコ遊びにおいては、子どもは自分を、例えばママとか運転手とか戦士とか、一定の役柄存在者に見立てる。なるほど、役柄取得という構制は、第三者的な見地から見れば、対話における話手または聞手としての役割取得とか、“遺り取り”における与手または受手としての役割取得とか、このような場面からいちやく見られる。とはいえ、子供にとって、演技さるべき役割行動のシステムとも謂うべき役柄がそれとして意識され、自覚的に引請けられるのは、何といてもゴッコ遊びにおいてである。「子供は役柄を取得しそれを実演してみる体験を通じて、その役柄存在者の見地からのものごとの観方を学び、また、その役割動作の様式を明晰判明に体得する。この学習は現実生活において当の役柄と共軌的な役割行動をおこなううえでも重要性をもつ。そもそも役柄の直截な取得が可能なのは、平常その役柄演技を観察・目撃して Vorbild を獲得していることに負うてである。が、観察といっても、或る時期以降は単なる観照ではなく、予料を伴うばかりか、観念的扮技(実地の模倣扮技ではないが観念上の模倣的扮技)をも往々にして伴っており、謂うなれば観念的模倣という仕方での練習になっているむきが認められよう。この“机上練習”があればこそ、ゴッコ遊びでの役柄取得演技も容易かつ円滑に進む次第であるが、反っては亦、ゴッコ遊びという“実地演習”によって以後の観念的扮技がより十全なものとなり、以ってその役柄と共軌的な実地演技もより周到になりうる」(廣松 [1996:188])。

ゴッコ遊びの重要性は、以上では尽きず、ルールを体得する契機が含まれている。ゴッコ遊びには「自覚的なルール随順性」の萌芽が見られる。「ゴッコ遊びにおいては、用具や役柄に関

わる“約定”的な見立て・見做しを基礎にして、“扮技主体”がこの“約定的”な共有的見做しに随った行動をおこなう“べき”ことが自覚的に諒解されている。例えばママゴトにおいては、パパ役の扮技主体、ママ役の扮技主体、コドモ役の扮技主体はそれぞれしかじかに振舞わねばならないのであって、コドモ役を取得している者が突然ママ役を演じてしまうといったことは禁じられていることが共通の諒解になっている」。ゴッコ遊びにおいては、「所定の役柄の埒を破る行動をしないこと、これが自覚的に共有されている“ルール”なのである」。だが留意すべきはこの“ルール”は、「ルール以前の暗黙の約束にすぎず、そこでのルールの細則は演ぜられる役柄にビルト・インされていて明示的な規則をなしていない。そのかぎり、ゴッコ遊びは一般にはまだ自覚的なルール随順行動の先駆的形態と言うべきかもしれない」。しかし、子どもにとっては、この前駆的ないし過渡的な相こそが大事である。というのも、そうした過渡的な相を経験しながら「対自的な規則随順の行動」が形成されてくるからである。「ルール遊び、すなわち、ジャンケン・カゴメカゴメ……メンコ・ビー玉……五目並べ・碁・将棋……ドッジボール・野球……といった明示的なルールを有つ遊び（ゲーム）を視野に入れつつ、しかも、一般論としては、慣習・慣行・習俗・風俗……等々、そして勿論、言語的文法のたぐいに関しても妥当する」ことになる。

ルールを体得していく有り様を中沢和子の観察は次のように描写している（中沢[1990:175]）。「保育者が、ま新しいボールをもって園庭にでて、ドリブルで走ってみせると、たちまち数人の男児たちが集まり……ドッジボールが始まった。ルールを知っていた子どもたちがリーダーになったことはいうまでもない。……その後もこの新しい遊びは同じメンバーで二週間以上集中的に続いた。……ある朝、保育者が、この子どもたちを園外に連れだした。子どもたちがでていくと、それぞれの遊びをしていた他の子どもがホールや保育室からのこのコートに集まってきて、ドッジボールを始めた。だれも教えなかったのに、子どもたちは持ち寄りルールから合成された園のドッジボールのルールをちゃんと知っていて、最初の子もたちが始めたときよりずっとうまくドッジボールをやった。保育者たちはこれを“二軍”と呼び、第四軍まであることを確かめた。これは五歳児のほとんど全員だったのである。これは保育者が資料を得ようとして実験的に行なったものだが、それぞれの活動について経験的に同じようなことが知られている。保育者たちは、一つのことを全員に教えるよりも、いくつかのグループが違うことを同時にしている方がはるかに子どもの得るものは大きい、と自信をもって言う。これは子どもの学び合う力を信頼したうえで成り立つ。」

4 失われた遊びと新しい遊びメディアの効果

藤田省三（藤田 [1981]）と本田和子（本田 [1994]）は「伝承遊び」のなかの「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」について卓抜した分析をおこなっている。藤田の成果を素地にして本田は次

のように言う。現代の遊びから失われたものは何か。次の三つにしぼって考えてみたい。すなわち、「鬼」を体験すること、拮抗する世界の相互反転、そして、循環する時間を生きること、の三点である(本田[1994:294])。藤田はその三つを「最初の経験と最後の経験と再生の経験」、言い換えれば、「誕生と死と復活」という三大経験であると言う。「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」など、伝統的な遊びは、「鬼定め」をもって開始される。じゃんけんなどによって、ある不運な子どもが「鬼」と定められると、その子は他の仲間から隔てられ、忌避される「はずされ者」となる。藤田省三は、この鬼の体験を、突然に遺棄された孤独、砂漠の中をひとり彷徨する体験などにたとえている。鬼は、一人だけ仲間はずれにされても、自らに委ねられた役割を、孤独裡に遂行せねばならない。

本田によれば、これらの遊びには、絶対的な救済が用意されていた。それが相互反転性である。鬼が誰かを掴まれば、新しい鬼が仲間からはずされる。アツという間の、それこそ、まことにドラマティカルな逆転。いままでの秩序がまったく新しく組み換えられる。そして、この逆転劇が、イニシエーションとの関連でとらえられたり、あるいは死と再生のメタファーで語られたりする。しかも、この場合、仲間から「はずされる者」と「はずす者」とは、互いに必要とし合う相互的な関係におかれている。拮抗する二つの世界は、そもそもが相互主体的に支え合っている。こうして、相互に支え合う関係の中で対立拮抗し、やがて時が来れば互いに入れ替わり世界が一新する。そして、新しく組み換えられた関係の中で、再び、遊びが始まる。それまでの時間が一度は断ち切られ、新しくよみがえった時がめぐり始まるのだ。

藤田は、隠れん坊の主題は何であるか、と問うている。この遊戯的経験の芯にあるものは「迷い子の経験」なのであり、「ほとんどのおとぎ話の主題は、幼少の者が様々な形での比喩的な死を経過した後に、改めて再生することによって、以前とは質的に違った新しい社会的形姿を獲得し、その象徴として結婚の成立や王位の獲得などが物語られるところにある。一人ぼっちの旅や生死のかかる災厄などの一連の深刻な経験は、その比喩的な死を象徴し、その再生復活の過程に課せられる試煉を表現するものであった。この主題の筋道には、紛う方なく、通過儀礼としての成年式の意味する世界が、色々に変形されながら骨格において複写されている」(藤田[1981:30])。

だが、子どもたちに内在する原初的な欲動が自分の求める方向に発動する機会を与えられず、十分に満たされることのないまま、意識下に抑圧されてしまえばどうであろうか。藤田に言わせれば、「ナルシズムの自我に替えて「他者」について考える自我が蘇らなければならない。」「私は他者について考える。故に私は存在する。」となることが必要不可欠である。むしろ「他者」とは、自分の外に或る物であり事であり人であり動植物であり……それら一つ一つのものの総称に他ならない。が、同時にその言葉は「見知らぬ者」としてそれら全ての物に接すること——そういう方法的態度——をも含んでいる。本田によれば、子どもたちが、人の原初的な欲動のままに常に自身の快樂だけを追い求めようとするなら、彼らの前に立ち塞がる現実の壁

と激突し、それを実現を阻止されることは当然であろう。「子ども」というものは、絶えず満たされぬ欲動を抱えこまされ、不断の欲求阻止に悩まされつつ、それへの対処の仕方を学んでいくものであることは言を俟たない。フロイトの言を借りて言えば、子どもらが滞在しているのは、「快感原則」と「現実原則」、あるいは「タナトス」と「エロス」のせめぎ合う修羅の戦場なのである。そして、最近の一連の事件が、子どもたちがこの修羅場を上手く生き抜けなかった揚げ句の暴発であるとしたら、彼らの戦いを支援し得ない大人たちの責任を問い直す必要が生じてくる（本田 [2001:216-218]）。

ところでテレビの与える情報や快楽は、子どもにとってはきわめて強力にはたらく。たとえばテレビ受像機さえあれば、居ながらにして受動的に楽しさを受け取ることができる。子どもはほとんど能動的に努力などを必要としない。言いかえれば、子どもや若者は人々との実際の相互性や煩わしさ、気遣いを必要としないで快楽を獲得できるのである。このように情報や満足を受取る仕方を幼少期から学習したとすれば、子どもと若者は、テレビゲームに代表されるように、“遊び”においても自分一人だけでもそこから満足が得られる。しかも子ども部屋という個室にテレビ、ビデオ、ラジカセ、パソコン、それに何種類かの雑誌を持ちこめば、あまり他人を必要としなくなってしまうのである。いわば、現代の若者たちは自分の個室という、電子製品に「装備されたカプセルに入っていれば、ここから一步も外にでなくとも、他の人に何も頼まなくとも、結構面白おかしく日を送ることができるのである」（「カプセル人間」「ナルシスの世代」福島 [1992:117-118]）。新しいメディアが発達し普及したために、現代の子どもたちはますます対人的な交流を必要としなくなった。そのために、対人関係の体験や社会的訓練に乏しい子ども時代を送ることになる。そしてその結果、都市化とあいまって、子どもと若者の孤立化と自閉化、さらに幼児化の傾向が強まる。

テレビをはじめとするマスメディアは、子どもと若者に実際に見聞き経験できる以上の大量で刺激的な情報を提供することになる。このために、擬似的体験と現実とがかけ離れ、自分たちの日常的な現実がむしろ色あせて魅力に乏しいものになり関心がもてなくなる。若者にとっては、「現実」よりはメディアの「擬似的な現実」のほうがはるかに面白いのである。こうした中で、経験に乏しい子どもや若者が多くのイメージ的な情報をテレビからそのままに受け取る危険も見られる。若者の性行動についての情報も同様な問題を含んでいる。この時代には、性を快楽や商品として捉える商業主義的な情報の氾濫も大きな影響を与えている。性の領域にかかわって、テレビ・ビデオから、週刊誌・ヌード写真集・コミックにいたるまで、性に関するさまざまな情報を通して、異性イメージの擬似的コピーや大量の情報が子どもと若者に提供され、自己充足的な快楽・満足を追求することを容易にしている（福島 [1992:121-123]）。

5 イメージ社会と映像文化の優位

アメリカ社会を舞台にして、ダニエルJ・ブーアスティン (Daniel J. Boorstin) は「イメージ」がいたるところ「事実と理想」に代わって氾濫していることを、現代の特徴と見なしている。イメージという言葉がいたるところに氾濫し、「われわれ自身、社会、会社、国家、指導者を論じる時に、イメージの言葉で話している。牧師の書齋でも大学教授のセミナーの教室でも、広告宣伝部でも街角でも、いたるところでイメージの言葉が話されている」(Boorstin [1962=1964:193-194])。事実の世界や理想が「疑似イベント」や「疑似理想」という価値のイメージで巧みに仕立てられる。現代のイメージの特殊性とイメージ的思考は、理想による思考と対照させられる。英語の image はラテン語の imago から来ているが、これは「模倣する」という意味のラテン語の動詞 imitari に関連がある。辞書の定義によると、イメージとは、物体、ことに人間の外形の人工的な模倣あるいは再現である。理想 ideal は理念 idea に関連をもつ言葉であるが、この言葉は今日ではもはや古臭い言葉になってしまった (Boorstin [1962=1964:207-208])。

「理想による思考」と「イメージ的思考」との相違は、とりも直さず、グラフィック革命以前の思考とそれ以降の思考との違いである。過去一世紀の間に、大きな歴史の動きのなかで、イメージが興隆し、理想が衰退した。グラフィック革命はイメージを大量生産し、いきいきとしたものにした。顔や姿や声、そして風景、さらには出来事の正確で魅力的な複製を作る新しい機械が作られ、こうしたイメージを播布する新しい機械が作られた。新聞、雑誌、廉価本、電話、電報、レコード、映画、ラジオ、テレビが革命をもたらした。一世紀半ほど前に始まった大量生産というアメリカ式の生産方式は、相互交換性のある部品という革命的な考えを原理としている。史上初めて、銃や時計や鍵がそれぞれ同じデザインのイメージになったのである。すべてこうしたことは、これまでになく多くの人たちが高い購買力をもつようになった社会において、広告の発展、市場の拡大、市場獲得の競争によって支えられ刺激された。それは人工的に製造されたものであり、信じられうるものであり、受動的で、いきいきとしており、単純化され、あいまいなものである (Boorstin [1962=1964:195-.208])。

ところで、日本では一九六四年の東京オリンピックを機に急速にカラーテレビが家庭に普及し、テレビ・映像文化が子ども・若者たちに大きな影響を与えるようになった。カラーテレビの普及は、なによりもコマーシャル放送の日常化、感覚に訴える娯楽番組の増加、ホーム・ビデオの普及による録画や再生の一般化など、テレビ・映像文化が展開することになった。したがって、映像世代とは、一九六五年以降のテレビ時代に生まれ育った子ども・若者たちであり、テレビのない時代に育った活字世代とは違う生育環境で育ったのである。テレビのある世界に生まれた世代にとって、現実とイメージとの区別は初めからあいまいであり、疑似現実が現実を凌駕するということが珍しくない。その一方、活字世代にとっては、テレビは誕生後に来た

ものであり、現実がまずあって、その後に現実の「コピー」としての映像が出現したのである。

しかし高度情報化の時代からすれば、こうした映像世代のイメージ思考については、その積極面と消極面があわせて論じられるべきであろう。一方では、テレビなどによるイメージ情報が受け身的に幼少期から与えられるのに対して、他方では、イメージ思考による創造性も早くから見られるからである。新しい映像世代では、乳幼児の生活環境の中にテレビがある。テレビの提供する情報は映像、音楽など、言語によらないイメージ的な情報が多い。だから、子どもは、言葉や文字をわがものとする以前から、テレビから多くの情報を獲得する。コマーシャルソングを幼児期から耳にし、色彩豊かなイメージの中に身を委ねることによって、以前とはちがうイメージ思考を身につけるのである。「イメージ思考は前意識的ないし無意識的思考、言語的思考は意識的思考」というように、一応はその性格を定義できるから、「言語に対するイメージの優位は、人間の心的生活を、論理的・意志的な極から、感性的・直感的な極に移動させる力」とみなされる。イメージ思考はしばしば否定的に考えられがちであるが、しかし他方ではイメージ思考の創造性も見てとれるのである。たとえば、イメージ人間の登場は、一見すると人間の進化の過程の逆行（退行）のように見えるかもしれないが、実はこれまでの論理的・言語的思考の発達の方が、その機械主義的性格のゆえに、反生命的で、進化の袋小路への道かもしれない。そうであるとすれば、イメージ人間の示しているこの「退行」は、むしろ本来の人間性の回復に役立つ方向転換と評価できるのである。さらに、新しい世代の知的進化を促進する可能性も大きい。実際、イメージによる情報の獲得や伝達が、数字や記号による活字文化よりも効果的であることが多いのも事実である。人類のもつ知識の総量は、まず言語の発明により、さらには文字の考案により、さらには活字の発明と普及により、そのたびに飛躍を遂げることができたのである（福島 [1992:113-126]、西垣 [1995]）。

とはいえ、イメージ情報や映像文化の増大がこれまでの「大人文化」と「子ども若者文化」との区分を揺るがしていく現状も無視できない。端的に言えば、メディア社会が進展したことで、もはやかつての「子ども像」がそのままには通用しない。というのも、高度情報化社会や加速化するメディア状況のなかでは、「子ども」と呼ばれる人たちのほうが、大人たちをはるかに凌駕して「情報量」を多くもつことがありうるからである。それは電子メディアが大人の世界と子どもの世界の分離を飛び越えてしまうのであり、「それまで明確に分離されてきた場面の境界線を取り払い、公的な場と私的な場の区別を曖昧にし、物理的な場所と社会的状況の対応関係を流動化させる」からである（吉見 [1994:51-52]）。従来の空間の中ではっきりと分離されていた様々な境界線が、電子メディアによって侵略され解体されていくのである。印刷物としての活字メディアの場合にも、文字文化を早く多く習得したものが文字文化を習得しない者に対して上位の関係にあったが、ラジオやテレビの音や映像の伝播は、このような関係を見えない形で崩れていく。どんな情報であっても無差別に子どもを直撃するし、子どもはいまや大人のあらゆる秘密を知りうるのである。テレビ時代、マスコミ時代では、その意味で親や教師

がそのフィルター機能を失った。親や教師が社会において占める地位の相対性を早くから知った子ども・若者に対して、大人が絶対的な権威や指導性を維持することはできない。工業社会化とともに指摘されてきた「父親なき社会」という図式が、今やテレビをはじめとするマスメディアの普及とともに一段と拍車をかけるのである。

テレビを見ていると、じつにおびただしい数の「死」を目撃する。自殺、殺人、事故などによる死は、ニュース番組といわず、ドラマといわず、子ども向けのアニメのなかにも、一日に何回も繰り返して現れる。そこで登場する暴力や殺人も、それがドラマ番組であれば、ほとんどそれらをフィクションとしての「作り話」と見るのが通常であるだろう。だが、社会的な出来事が報道されるニュース番組において、大人の「暴力や退廃」が社会的な出来事として報道される場合はどうであろうか。そのニュースをフィクションとしての「作り話」として見るのではなく、本当にあった出来事としてみることであろう。そうだとすれば、大人たちの愚行と争いに満ちた世界が「ありのまま」に子どもたちにさらけ出され、世界に対する子どもの信頼を奪い去るかもしれないのである。しかしもっと問題にすべきことは、子どもにとっては、世界にはこのような残酷な事実が存在するのだ、ということだけではない。ニュース番組で殺人現場の映像を見る場合と、実際の殺人の場面に居合わせた場合では経験の意味がまったく異なるから、もともと生と死の出来事はもっぱら体験されなければならないが、それをニュース番組でただ知るだけでは、「疑似イベント pseudo-events」(Boorstin [1962=1964:17])が消費されるかのようにおわりかねない。過去の現実の体験に乏しい子どもが多くのイメージ的な情報をテレビから摂取することの危険がうかがわれるのである(森田 [1996:167])。

このように、「現実」に対する「疑似現実」の優位は、無視できない多くの問題を含んでいる。ボードリヤールは「疑似イベント」を「ネオ・リアリティ」と呼び、「マス・メディア化された消費」においては、すべてががたちをかえて、コードの要素の組み合わせにもとづくまったく「ネオ・リアリティー」が、いたるところで現実を取って代わっている、というのである。「そこでは現実が消え失せて、メディア自身によって形を与えられたモデルがもういて、ネオ・リアリティーが優位に立つ」のである(Baudrillard [1970=1979 182])。

6 学校教育の変容と教職メディア

現代にあって子ども・若者文化が変わり、その変化に対応できない「大人」たちの立ち遅れを目の当たりにすれば、そこで問題になるのは、子どもと大人との間で交錯する文化、「子ども－大人関係」を問い返す作業であろう。

かつては「無知」「無力」な「子ども」は大人の監督下に置かれて、時代が要請する規範・技能・徳目などが教育されなければならなかった。「家庭」と「学校」は教育を実現する場としての役割を担っていた。しかしいまや、こうした「保護」と「教育」の関係が破綻しつつあり、

「子ども－大人関係」にほころびが生じ、両者のコミュニケーションは断絶しているかに見える。してみれば、「両親」や「家族」、あるいは「学校」や「教師」をも含めて、新たに「子ども－大人関係」を樹立し直すこと、いやその前に「子ども・若者像」の何に着眼しておかなければならないのだろうか。

木村敏によれば、子どもの発育の過程は、そのまま自然からの独立の過程であり、自己意識と合理性の獲得の過程である。「子どもの個体発生は人類の系統発生を再現しているものとみてよい。ただ、両者の重大な相違は、人類が文明を獲得して行く過程においてはこれがまったく自発的に、いわば試行錯誤的におこなわれたのに対して、幼児はすでに文明を身につけた大人によって教育されることによって、急速に文明を獲得しなくてはならないという点にある」(木村 [1974:365-368])。だから、子どもが自然から離脱して合理性と自己意識を習得する過程は、第一次的にはもっぱら親の育てかたのペースによって規定される。

子どもにある程度の能力があり、かつこの訓練がある程度まで成功した場合には、子どもは自己の行動や思考の様式が本来の自然さから離反した人工的なものであることについてのたいした疑問もいだかないまま文明社会の正常な構成員にまで成人する。自己が他人とは別個の、単一かつ唯一の存在であるという意識が成立し、この存在意識が確実な実感としての生命感によって肯定される。この生命肯定的な態度から、自然や社会に対する合理的な関与のしかたと、他者との共同生活を保持するための社会的ルールとの習得がうながされる。このような成長が順調に経過した場合にのみ、その個人は「正常人」として、つまり文明社会の正当な構成員として承認されうる資格を獲得する。

これに対して、私たちが「狂気」の名でよんでいる個人的な異常の根底には、つねにこのような「正常な」発育過程からの一定の偏倚がある。この偏倚の根本は、子どもが自己自身の獲得した（あるいは親から与えられた）自己の存在意識について、生命感にうらづけられた十分な「自明性」をもちえないという点にある。知的能力を備えている子どもにあっては、自己の個別的な存在についての意識はいずれにしても成立する。しかし、このいわば知的な次元での自己意識には、それにふさわしい生命的存在感の「自明性」が欠けている。自己は、ちょうど基礎のない砂上の楼閣のように、観念的に他者から区切られているにすぎない。そのような自己は、みずからの立場、みずからの立脚点というものを確立することができない（木村 [1974:365-368]）。

滝川一廣は、現在の学校教育の中で、ごく些細なつまずきで学校を休んでしまう子どもたちの事例を取り上げている。つまずきのもとになるのは次のような問題である。A:友人関係を巡る問題、B:教師との関係を巡る問題、C:学業の不振、D:クラブ、部活への不適応、E:学校のきまり等を巡る問題、F:入学、転入、進級時の不適応、G:家庭の生活環境の急激な変化、H:親子関係を巡る問題、I:家庭内の不和、J:病気による欠席、K:その他本人に関わる問題、L:その他および不明、など。このように子どもにとって、「問題」は一見些細なものに見えるが、しかしそ

れら問題が制度的に蓄積されてくると学校教育の「方法的無理」にまで転化すると、滝川は指摘する。「さまざまなありふれたつまずきを契機に休んでしまう子どもたちが増え、それが長欠率の著しい上昇の中身となっている」。不登校は、もはや例外的な「特殊」とはみなせない、「小さな負荷からも生じうる出来事になった。」ところが、こうした小さな負荷をさらに拡大していくと、「公教育システムの方法的な無理」が明確な問題として浮き上がるのである。「関心のあり方にも能力のあり方にも大きな幅のある多様な子どもたちを数十人の集団にして、同じ内容、同じ進度、同じ期限で区切って一斉一律に教える」のには、知識技能の伝授法として非常に無理がある。「内容や水準をどう選ぼうとも、教師がいかに努力を払おうとも、授業のわからない生徒や授業のまだるこしい生徒が必ず生じざるをえない」。義務教育の九年間これが続くわけで、学齢が上がるに従ってこの無理は拡大していく。事実、長欠者は学年を追って増え、「この無理が強い負荷が現在の不登校増加の無視しえぬ要因を形成している」。「この集団教育の無理がもたらす〈脱学校〉は、いじめから校内暴力にいたる学校内での子ども集団の綻びや荒れ——「みんな仲よく」「力を合わせて」という学級の共同体的理念の空洞化や社会規範のしかるべき習得実践の場としての学校機能の無効化——としてもっとも特徴的にみてとれる」。「かくして学校の集団教育システムは、集団主義的な価値観や規範意識によってそのシステムを支えてきた伝統的な社会基盤を喪失したのである。」メンバー全員に有意義で価値ある授業内容を与えることは、まず不可能であって、退屈感や被拘束感のみを感じる生徒が増えてきて、「今日のいじめは、この退屈感や被拘束感から離脱する捌け口としての集団的な「戯れ」の色彩を濃くしている」。一方で「遊び」や「ふざけ」との境界が不鮮明になり、閉じた集団内での戯れは、半ば無意識的な集団心理のひとり歩きを生み、他方では「非行（犯罪）」との境界が不鮮明になってきている（滝川 [1996:39-56]）。

ではどうすればよいのか。ここでは、新たに「子ども—大人関係」を樹立し直す見通しのなかで、情報化時代を生きるための、パブリック・コミュニケーションとしての「教職関係」を、フレッド・イングリスを手がかりにして検討してみよう。

「教職メディア」とは筆者の造語である。筆者の意味するところを表わすには、単に「教職ネットワーク」という言葉でもよいが、しかしこの用語を用いるきっかけになったのは、イングリスの『メディアの理論—情報化時代を生きるために—』の中の次のような叙述にふれてからである。すなわち、パブリックな立場にあってコミュニケーションを行うものは、たえず「実践的経験」と「理論的知識」との間の「生きたつながり」に留意しなければならないということである。「われわれの実践的経験とそれに関する理論的知識との間の生きたつながりを断ち切るようなことは絶対に許されてはならない」（Inglist [1990 : 3 = 1992 : 7]）。つまり、「教職メディア」とは、「われわれの実践的経験とそれに関する理論的知識との間の生きたつながり」を「媒介していく」していくことなのであり、しかもこれは、パブリック・コミュニケーションの重要な役割を担う「すぐれた市民を教育するための、ひかえめではあるが全世界的意味を

もつ核心部」なのである。イングリシによれば、「メディアとは体験を知識に変換するものことである。換言すれば、メディア（これは複数形）は日常生活の出来事に意味を付与する記号を提供し、「メディア」（複数）には当然のことながら、そのような記号体系のすべてが含まれる。」のである（Inglis [1990 : 3 = 1992 : 7]）。「この世界がいかにして動くのかを描きだすとともに、どう動くべきであるかも提示するのが本来の任務である。理論と実践、思想と行為、知識と徳行、それらをどう結びつけるかの問題が核心部にある」（Inglis [1990 : 18 = 1992 : 28]）のだ。言いかえれば、教職メディアにおいては、教師は「理論」＝「物語」を創作し創造していくのである。

なかでも、カリキュラムは子どもたちを未来に参画させるために必要にして重要な「テキスト＝物語」であるのだから、教職メディアが「ポスト産業時代」という社会的変化に即応したカリキュラムをマネジメント出来ることが大事である（Inglis [1985]）。ところが、イングリシからすると、パブリック・コミュニケーションの批判的理論では、メッセージとして伝えられるべき「理論」＝「物語」は「一定の価値として選んだもの」に足場を置かないと築けるものではない。だが、一部の実証主義者は価値と事実は切り離すことができると信じ込んでいる。イングリシにすれば、一定の価値につくことで調査研究が可能になり、調査研究によって経験には真の価値が付与されることになる。「経験という生地にはさまざまな価値が糸のように織り込まれている。ある人がそこに、一定の模様を見だし、他の人には同じ生地でも違った線や面に見えたとしても、どちらも真実であることは間違いない。あなたが見た模様を、他人にも同じように見てほしいとあなたが思ったとすれば、その模様はあなたの価値を反映している。模様を発見するのを学ぶこと、それこそ市民教育のたどるべき道である」（Inglis [1990 : 277 = 1992 : 276-277]）。

ところで、メディア理論すなわちパブリック・コミュニケーションの研究は「文化の創造そのもの」の研究にほかならない。つまりこの意味では、過去の間が現実を理解するために作った物語を研究対象とするのである。メディア理論もまた物語に違いないが、文化の構成要素である多数の物語を批判する役割を担っている。こうして、製品よりも生産過程、内容よりも形式、実際の経験よりも構造を重視することになる。してみると、「理論」＝「物語」＝「テキスト」を媒介していく「言説の集合」がカリキュラム＝教育活動になるのであって、そういう主題には同時に、テキストを幾冊か、指導的知識人が何人か選ばれる必要があるであろう。だが、この点に立ち入ることはさけて、公共的に認知される subject-matter 教育内容がどういう特徴をもつかについて触れれば（Inglis [1990 : 180-181 = 279-280]）、それは、その主題にかかわる「対話と思考の習慣」というような表現がふさわしい。それは、大衆的で民主的な主題であるべきことは論をまたない。教育内容の主題とは、集団としての社会が構成員相互で作りあげる文化だとすれば、大衆の物語＝テキストにほかならないのだから、議論に加わろうとする市民がいるならば、誰にも開かれて理解できるべきなのだ。そうだとすると、政治学、文学、

社会学、芸術、心理学、その他の分野から非常に多岐にわたる主題であったとしても、それは当然である。言わば、活字、映画、テレビという、パブリック・コミュニケーションのメディアに乗せて流布できる物語は全部と思えばいい。イングリスは、最後に次のように言う。最近では市民というのは英語ではかなり滑稽な言葉になってしまった。消費文化の洗礼を受けたわれわれは、私的な生活を営む小さな部屋や庭に固く閉じこもってしまったので、市民としての力を失い、ポリティイの一員という市民像もどこかへ行ってしまった。市民の共同国家を意味するこのギリシャ語はもう死語である。しかし、国民の教育の理念には、市民としてのあり方が当然含まれており、そういう市民のあり方を認識することがとても重要な意味を持つのである (Inglis [1990:187=1992:291])。

7 教職メディアに失いえないこと

教職メディアの社会的任務は重い。とりわけ子どもや若者の精神的「困窮」を本当に理解することの難しさは、臨床医の技法から多くを学ぶことが出来るであろう。ただし、ここでの精神的困窮を理解することの困難性とは、観念的に他者を理解すればいいのではなく、「みずからの生活世界との接点において、生活世界との相互作用を通じて、みずからの生存という目的にもっともよく適合する生活様式を身につけようとする行為的・実践的な局面」に立って理解することの難しさである。そこにはつねに、ブルデューが「実践感覚」*sens pratique* と名づけた行為感覚がはたらいっているのである (木村 [1995:413414]; Bourdieu [1972:1977:1980])。木村敏にならって教職メディアの仕事と臨床医の仕事をダブらせて考えてみよう。木村の言う「患者の苦痛」は、個々の「子ども・若者」の苦悩と連動するからである。木村は、治療という行為の中では医者と患者とが同じ一つの運動をわかちあうという。つまり、患者の側における「病氣」という「困窮」と、医者側における「治療」の「必要性」とは、同じ一つの事態の「切迫性」に基づいている。「病」の語源である「やむ」という言葉は、本来は「苦痛」を意味し、この切迫性をめぐる願いと救助の共同運動が医療の原型であり、原動力と見なすのである。病氣とはもともと苦痛のことであり、この苦痛に向かって救いの手を差しのべて病める者との共同運動を開始すること、これが医療の自然な姿なのである (木村 [1972:331-341])。

だが、極めて困難なことは、「狂気がいかなる意味で病氣といえるのか」ということである。つまり、精神の健康、精神の病氣とは、いかなる事態をさして言われることなのか、この根本的な疑問に対してははっきりした答えを出すこと難しいからだ。精神病患者に狂気を選ばせた真の苦痛は、各個人の内面的な生活史と、一つになっているものであって、これを画一的に取出すことは不可能である。例えばそこには、幼少時の不幸な親子関係のために「健全な」常識人となりえなかった人もいるだろうし、あまりにも正直な性質のために日常社会の中へ円くおさまれなかった人もいるだろう。いずれにしても彼らは例外なく痛ましい歴史を歩んだ人たちであ

る。だから、精神科医が彼らの「苦痛の伴侶」として彼らの痛ましい歴史を共に歩むことができるためには、精神科医は日常的常識性と合理性の代弁者としての機能を捨て、日常社会の安全地帯に身を置いた「正常者」としてではなく、自己自身の中にも同じ狂気の可能性を含んだ弱い人間として、さらに言うならば、この矛盾と欺瞞に満ちた日常社会の中で狂気を選ぶだけの純粋さを保ちえなかった負い目ある者として、患者の苦痛と出合わなくてはならない。

この意味で、精神科医とても患者の苦痛の歴史を共に歩まなければならない。しかしそのためには、われわれの日常住み慣れている常識的合理性の世界のみが唯一の正常な世界であるという錯覚を捨てなくてはならない。いわゆる常識や合理性は、大多数の人びとが生活の便宜上作り上げたルールに過ぎないのである。だとすれば、ルールに違反した者がゲームから閉出されるのは当然のことにしても、だからと言ってその人が内面的な意味において「異常」だという結論は出て来ない。

ならば、患者の苦痛と共同性において出会うという医療本来の姿は、精神医学においてはいかにして実現されるのか。身体疾患の患者とは違って精神病患者の場合には、苦痛は患者の身体内部において、患者自身のみに関することとして苦しまれるのではない。精神病患者を精神病患者たらしめる苦痛とは、その人が自己と他者との間柄に関して苦しんでいる苦痛である。それは個人の内部にあるのではなく、人と人との間にある苦痛であり、患者と彼を取巻く社会との間にある苦痛である。だから、患者が精神科医に出会うとき、彼はまず最初は、この医者との間柄をも同じ苦痛の相のもとに見出すに違いない。しかしもし医者の態度が、一切の常識を超えたところで彼の苦痛の伴侶となろうとする態度であったなら、患者がそこに見出す人と人との間は、彼に狂気への道を選ばせたそれとは本質的に違う種類のものとなる。そしてここから、苦痛から狂気以外の帰結を導き出すという、患者にとってはこれまで隠されていた可能性が新たに見出されることになるだろう（藤田 [1983:19-28]）。

人間にとって精神の苦痛とは、単に狂気を生み出すだけではなく、人間を偉大な存在たらしめるすべての行為、すべての内的生産性、すべての人間的な深さを生み出す源泉でもある。だから、精神科医療の目的は、この苦痛を消し去ったり忘れさせたりすることではなく、この苦痛を狂気以外の可能性を導き出すための源泉として生かすことでなくてはならない。そして、このことを果たしうるのは、医者が自ら患者の苦痛に積極的に関与して、そこに、一つの苦痛共同体を形成するような医者・患者関係だけなのである。だとすれば、その関係は、教職メディアにおける教育関係の核心部を構成するものにほかならない。

<参考文献>

- Baudrillard, Jean 1970 *La société de consommation*. Gallimard = 1979 今村仁司 塚原史訳『消費社会の神話と構造』紀伊國屋書店
- Boorstin, Daniel Joseph 1962 *The image : or, what happened to the American dream* = 1964 星野郁美後藤和彦訳『幻影の時代』東京創元社
- Bourdieu, Pierre, 1972, *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Droz.
- 1977 *Outline of a Theory of Practice* (translated by R. Nice) , Cambridge : Cambridge University Press.
- 1980 *Le sens pratique*, Les édition de minuit = 1988『実践感覚 1』, 1990『実践感覚 2』みすず書房
- Cailliois, Roger 1967 *Les jeux et les hommes* Gallimard = 1970 清水幾太郎, 霧生和夫訳『遊びと人間』岩波書店
- Erikson, Erik H. 1963 *Childhood and Society* W.W.Norton & Company = 1977 仁科弥生訳『幼児期と社会』1 みすず書房
- Freud, Sigmund 1911 "*Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens*" = 1980 井村恒郎・小此木啓吾訳「精神現象の二原則に関する定式」(『フロイト著作集第六巻』) 人文書院
- 福島章 1992 「テレビ・映像文化と人間」(『現代社会の深層』所収) 有斐閣
- 藤田省三 1981 「或る喪失の体験 隠れん坊の精神史」(『藤田省三著作集 5』所収) みすず書房
- 藤田省三 1983 「ナルシズムからの脱却」(『藤田省三著作集 6』所収) みすず書房
- 橋本雅雄 1994 「子どもにとっての遊び」(『子どもの深層』所収) 有斐閣
- 廣松渉 1996 『役割理論の再構築のために』(廣松著作集第五巻) 岩波書店
- 本田和子 1994 「変貌する子どもたち」(『子どもの深層』所収) 有斐閣
- 本田和子 2001 『変貌する子ども世界』中央公論新社
- Huizinga, Johan 1950 *Homo Ludens : a study of the play element in culture* Beacon Press = 1971 里見元一郎訳『ホモ・ルーデンス』河出書房新社
- Inglis, Fred 1985 *The Management of Ignorance : A Political Theory of the Curriculum*. Basil Blackwell .
- 1990 *Media Theory : An Introduction* Basil Blackwell = 1992 伊藤誓/磯山甚一訳『メディアの理論 情報化時代を生きるために』法政大学出版局
- 木村敏 1972 「医者と患者」(『分裂病の現象学』所収) 弘文堂
- 1974 「人類の異常と個人の異常」(『分裂病の現象学』所収) 弘文堂
- 1995 「文化と精神医学」(『木村敏著作集 3』所収) 弘文堂
- 中沢和子 1990 『イメージの誕生 0歳からの行動観察』日本放送出版協会

- 西垣通 1995 『聖なるヴァーチャル・リアリティ 情報システム社会論』岩波書店
- 森田伸子 1996 「「子ども」から「インファンス infans」へ」(『こどもと教育の社会学』所収) 岩波書店
- 滝川一廣 1996 「脱学校の子どもたち」(『こどもと教育の社会学』所収) 岩波書店
- Winnicott, Donald Woods 1971 *Playing and reality* Tavistock, London=1979 橋本雅雄訳『遊ぶことと現実』岩
崎学術出版社
- 吉見俊哉 1994 『メディア時代の文化社会学』新曜社